

WWW.LESREPLIQUANTS.FR.ST

Par Nixon666

Le but de ce tutorial est de créer (de toute pièce ou presque) un personnage avec lequel on va pouvoir jouer dans le jeu (comme un scientifique, terroriste, etc..).

_ **1er partie** : Création du répertoire et des fichiers 3D du personnage

_ **2ème partie** : Armure du personnage

_ **3ème partie** : Intégration du personnage dans le jeu

_ **Bugs connu**

PREMIERE PARTIE :

Création du répertoire et des fichiers 3D du personnage

Vous devez tout d'abord créer le répertoire de votre personnage et y créer/copier les fichiers de votre future perso. Ceux sont les fichiers principaux qui vous serviront dans la suite du tutorial.

Pour cela vous devez :

_ Tout d'abord créez un sous-répertoire dans le répertoire "**data/character**" du jeu et lui le nom de votre choix (C'est dans ce répertoire que seront contenu tous les fichiers texture et 3D du personnage)

_ Copiez dans votre répertoire les textures (**extensions .RSB**) et les fichiers 3D (**extensions .CRP et .SKL**) d'un autre personnage. Vous pouvez prendre les fichiers des otages ou des terroristes ou, si vous en avez la possibilité créez vos propre fichiers (ne me demandez pas quel logiciel il faut utiliser, je n'en sais rien).

Si vous avez copiez les fichiers d'un personnage déjà existant : remplacer les textures déjà existantes par les vôtres. Veillez à ce que vos textures soit du même format que les originaux.

DEUXIEME PARTIE: Armure du personnage

Cette partie du tutorial permet d'assigner à votre personnage une armure plus ou moins efficace.

Pour cela vous devez :

_Démarrer le RSeditor.exe qui se trouve dans le répertoire d'installation du jeu.

_Cliquez sur "**Tool**"=>"**Armor Edit**"

=====
|Dans la fenêtre du Armor Editor : |
=====

_Cliquez sur la case "**New**".

_Dans la case "**FileName**" donnez un nom à votre fichier (ce fichier aura une extension de type .eq) puis cliquez sur "**Ok**".

*Dans la case "**Chest Protection**" : définissez la protection au niveau de la poitrine

*Dans la case "**Stomach Protection**" : définissez la protection au niveau de l'estomac

*Dans la case "**Leg Protection**" : définissez la protection des jambes

*Dans la case "**Head Protection**" : définissez la protection de la tête

*Dans la case "**Motion type**" : sélectionnez "Team"

*Dans la case "**Encumbrance**"(facultatif) : vous pouvez définir le poids que pèsera votre armure

_Pour finir cliquez sur "**Save**", puis "**Close**".

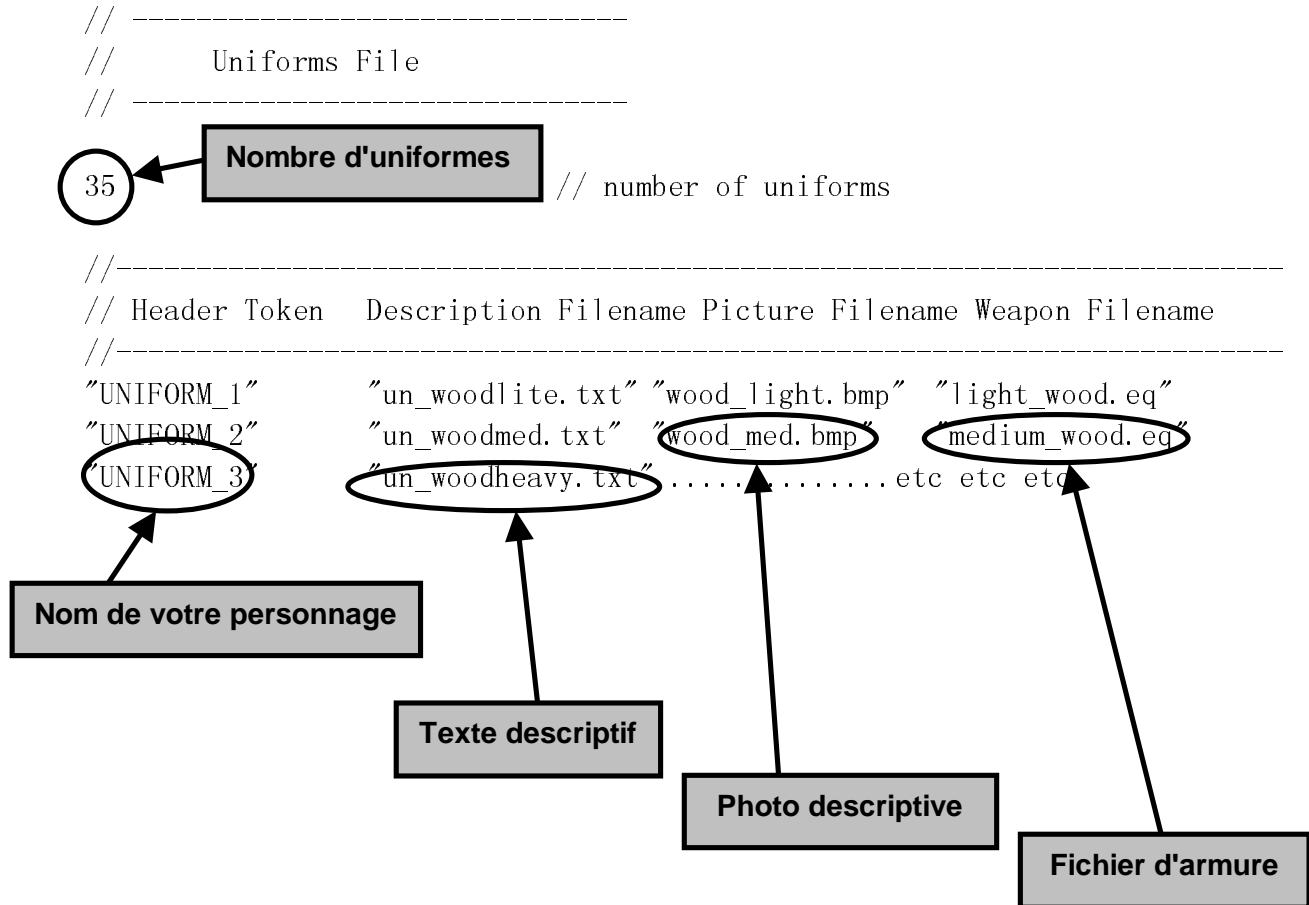
TROISIEME PARTIE : Intégration du personnage dans le jeu

Une fois que vous avez créé tous les fichiers de votre personnage, vous pouvez maintenant l'intégrer au jeu.

Pour cela vous devez :

_Dans le répertoire data\kit ouvrez le fichier "**Uniforms.itm**" à l'aide du notepad.

Vous obtiendrez ceci :



*Rajoutez 1 au nombre d'uniformes ex : ici on en a 35, j'inscrirais donc 36 à la place

*A la fin du fichier rajoutez les informations qui correspondent à votre personnage (respectez les majuscules et minuscules).

**ATTENTION : SI VOUS N'AVEZ PAS DE FICHIER DE "DESCRIPTION
FILENAME" OU "PICTURE FILENAME" ECRIVEZ "none" A LA PLACE**

_ "**HEADER Token**" et le nom que prendra votre uniforme dans le jeu

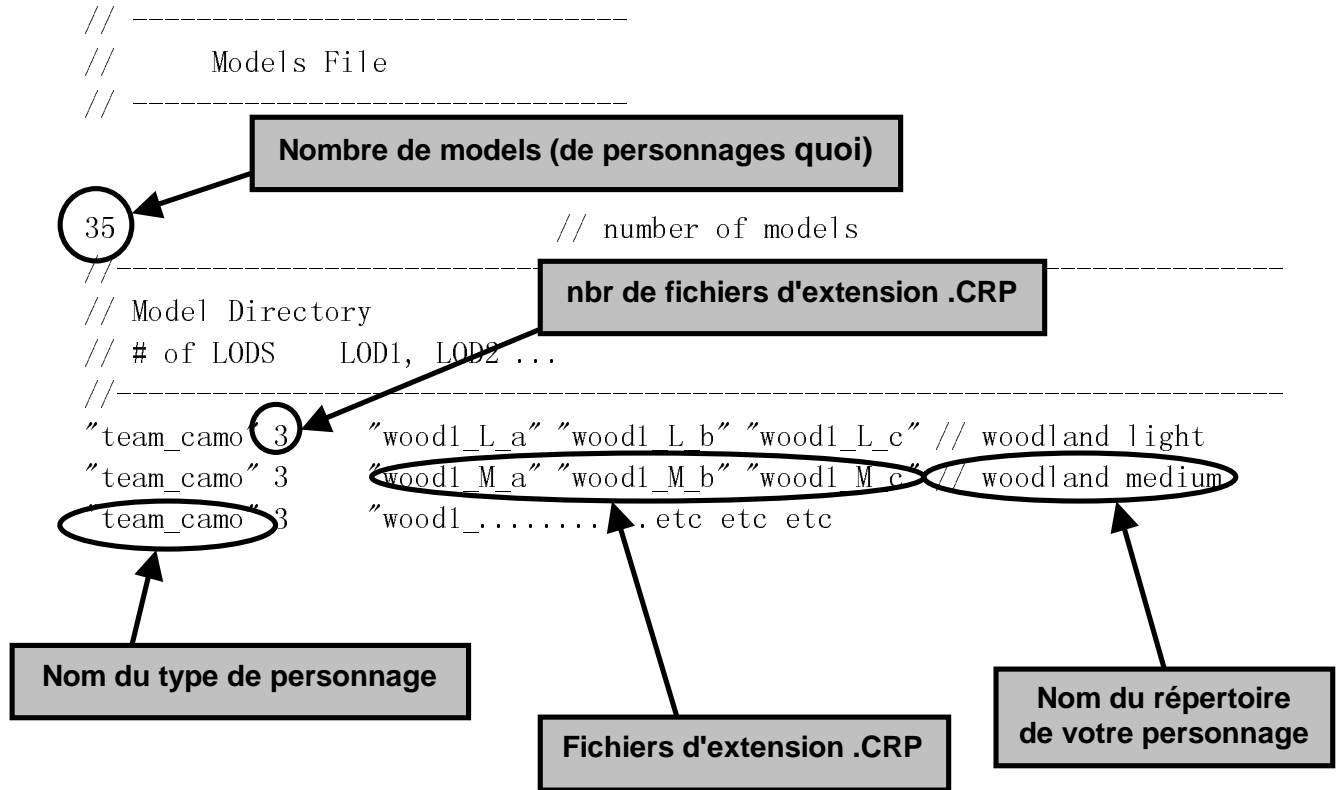
_ "**Description Filename**" (facultatif) est le texte descriptif de votre uniforme (il devra se trouver dans le répertoire data\text\kit\english)

_ "**Picture Filename**" (facultatif) est la photo descriptive de votre uniforme (format : 183*313 24bit; elle doit se trouver dans le répertoire data\bitmaps au format .RSB en non bitmaps comme on pourrait le croire).

_ "**Weapon Filename**" est en réalité le nom du fichier d'armure que vous avez créé dans la deuxième partie.

Maintenant dans le répertoire "**data\kit**" ouvrez le fichier "**models.itm**" à l'aide du notepad.

vous obtiendrez ceci :



*Rajoutez 1 au nombre de models ex : ici on en a 35, j'inscrirais donc 36 à la place.

*A la fin du fichier rajoutez les informations qui correspondent à votre personnage (respectez les majuscules et minuscules):

_ "**team_camo**" correspond au nom donné pour ce type d'armure (vous pouvez mettre ce que vous voulez sans espaces)

_ Le chiffre 3 correspond au nombre de fichiers ayant l'extension .CRP qui se trouvent dans votre répertoire

_ "**wood1_La**", "**wood1_L_b**" et "**wood1_L_c**" sont les noms des fichiers d'extension .CRP (vous noterez qu'il y en a 3 d'où le chiffre écrit juste avant)

_ "**// woodland light**" correspond au nom du sous-répertoire du répertoire "character" (ici character\woodland light)

ATTENTION A BIEN ECRIRE LE NOM DU REPERTOIRE:

il y a un espace après les deux slashes

BUG CONNU :

Si vous réutilisez les personnages de type VIP ou des otages, il se peut que les textures ne soient pas correctement appliquées (vous vous retrouvez avec le dessin d'une tête sur le torse par exemple). Pour résoudre ce problème, allez dans le répertoire "**data\texture**" et renommez le répertoire "**faces**" par un autre nom de manière que le jeu ne trouve plus le répertoire "**faces**". Après cela tous vos personnages ne cligneront plus des yeux et vous ne les verrez plus articuler mais le prob des textures sera résolu. Pour revenir à la normal remettez le répertoire "**faces**" dans son état normal et tout reviendra dans l'ordre.

VOILA!!!!!!! C'est fini

J'espère que vous n'avez pas eu trop de mal à me comprendre...

Pour tout renseignement, envoyez moi un mail à : **Nixon666@aol.com**